Nº 150 Noviembre 2019

MEGA

Los mejores

El Corte Inglés

Luigi's Mansion 3

Pásalo de miedo en Nintendo Switch

WWE 2K20

El show de la fieras

Modern Warfare

Call of Duty regresa a la guerra moderna

Pokémon Espada y Escudo

La saga evoluciona hacia nuevas opciones y retos

Ring Fit Adventure | Zumba Burn It Up! | Death Stranding | MediEvil | Shenmue III |

Un Juego Para Aquellos Que Buscan... El Modo De Dejar Su Mundo Atrás.

JUMANJI™

EL VIDEOJUEGO

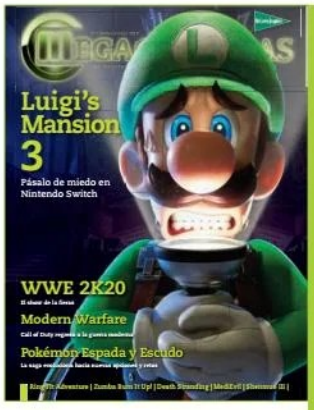
NINTENDO SWITCH · XBOX ONE · PS4 · PC

8 DE NOVIEMBRE 2019

7™ www.pegi.info

TM & © 2019 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Published by Outright Games Limited. Software © 2019 Outright Games Limited. Distributed in Europe by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. and its subsidiaries. "PS", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. © 2019 Nintendo. All rights reserved.

BANDAI NAMCO Entertainment · UNREAL ENGINE · Funsolve · COLUMBIA PICTURES · OG Outright Games



10

Luigi's Mansion 3

Fantasmagórico hotel para una diversión infinita

Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Gabriel Pérez-Ayala
Borja Santos Robledo
Galibo, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

150 nº

Redondo y bonito número. Son las veces que hemos publicado Megaconsolas. Desde el primer ejemplar en octubre de un ya lejano 2002, hemos querido cumplir con la cita periódica de ofrecerte, a ti querido lector, los grandes lanzamientos en videojuego. Y han sido muchos títulos, muchas consolas que se han anunciado por primera vez en las páginas de la revista, siempre en El Corte Inglés, nuestro gran apoyo durante todos estos años. La ilusión ofrecida desde el primer día se ha mantenido hasta hoy tan intensa como nuestra pasión por el ocio electrónico, maravilloso sector y auténtica fábrica de sueños. Horas de trabajo en la redacción, de testeo de juegos, de espera de noticias frescas que algún compañero traía de una presentación o uno mismo tenía la suerte tras disfrutar de un gran evento o el último E3. Nuestro propósito es seguir el camino y contar con tu fidelidad hacia Megaconsolas, en su formato clásico en papel, con la esperanza de que hay cuerda para rato y aún no ha llegado ese momento de perderse en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Cosas del destino, Mario ilustró la primera portada de Megacosolas, con «Super Mario Sunshine», y ahora es su fratello Luigi quien nos hace el honor de protagonizar la número 150.
José María Fillol.

08 **Death Stranding**
Hideo Kojima ingenia una aventura sorprendente, original y repleta de elementos sobrenaturales. Una joya.

14 **Pokémon Espada y Escudo**
Crece la fauna Pokémon. ¡Más criaturas únicas, más entrenadores, más combates espectaculares!

22 **Call of Duty Modern Warfare**
El shooter más seguido por los fans al género vuelve a la guerra moderna con un multijugador explosivo.

24 **WWE 2K20**
La gran fiesta del castañazo vuelve a subir el telón con nuevos modos de juego y un roster petado de "fieras".

04 News
16 Ring Fit Adventure
18 Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Tokio 2020
20 Zumba Burn It Up!
26 Jumanji El videojuego
27 Star Wars Jedi: Fallen Order
28 The Outer Worlds
29 Shenmue III
30 MediEvil
32 Megazona
33 Promociones
34 Nintendo Switch Lite

MEGACONSOLAS NETWORK
www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store

Matarile infernal

Doom Eternal

La continuación de «DOOM» invita a seguir limpiando el terreno de demonios, ahora en la Tierra. Una secuela de jugabilidad desenfrenada y desenfadada.

id Software y Bethesda lanzarán la secuela de «DOOM», el exitoso shooter que en 2016 causó sensación entre los fans del género. De esta continuación para PS4, Xbox One, Nintendo Switch y PC no se espera menos, a partir del 22 de noviembre.

En esta ocasión tomaremos el control del incombustible DOOM Slayer, más mortífero y rápido que nunca, en un escenario distinto, pero igualmente infernal: la Tierra. Aquí los demonios se trasladarán para que no tengamos tregua a eso de darle al gatillo como si no existiera un mañana, y recorriendo dimensiones desconocidas que nos pondrán a prueba en el novedoso combate en primera persona en avance continuo.

La consigna es clara, despedazar a los demonios con la nueva hoja ejecutora, abrasar a las hordas infernales con el eructo de fuego para conseguir más fragmentos de armadura y arrancar la infalible motosierra cuando necesites una inyección rápida de munición. Armas al hombro para avanzar dentro de una jugabilidad vertical apoyada en el gran tamaño de los escenarios, plagados de edificios y rascacielos en situación crítica, ríos de lava y de grietas dimensionales. Todo servido grandiosamente por el motor gráfico idTech 7, y bajo resolución 4K para XOne X, PS4 Pro y PC.

Más personalización y retos

Arde el asfalto

Need for Speed Heat

El próximo 8 de noviembre las nuevas persecuciones callejeras dejarán huella en Xbox One, PS4 y PC.

La velocípeda saga de EA sigue abriendo y profundizando en la conducción al límite y en la persecución urbana. «Need for Speed Heat» nos traslada a Palm City, donde los pilotos callejeros se reúnen para alcanzar la fama y el reconocimiento entre el resto de conductores. Por la mañana conseguiremos fondos en carreras permitidas. Por la noche nos jugaremos la reputación en carreras callejeras a merced de las fuerzas policiales corruptas. Además de un estimulante mundo abierto en el que rodaremos acompañados de nuestra banda, podremos contar con una personalización más profunda, con un garaje repleto de molones coches para "maquear" a gusto, y la historia resultará más inmersiva y en un ambiente de cultura automovilística más auténtico.

Red Dead Redemption 2

Cabalga en PC

El salvaje Oeste creado por Rockstar tendrá presencia también en PC y lucirá espectacular en 4K y a 60 frames por segundo.

La última joya de Rockstar hace parada y fonda también en PC. Desde el 5 de noviembre está disponible «Red Dead Redemption 2», presentado en 4K a 60 frames por segundo. El gran aliciente es la nueva forma que tendremos de disfrutar la agitada y épica historia de Arthur Morgan y la banda de Van der Linde. Para crear una experiencia aún más inmersiva, esta versión no regatea en ambiciosas mejoras técnicas, como mayores distancias de dibujado, iluminación y sombras mejoradas, nuevas texturas de hierba y pelaje, y más elementos para que cabalgar y disparar se enmarquen como en un espectacular lienzo en movimiento. Además, cada rincón de su extenso mundo abierto está repleto de nuevos detalles y realismo. Asimismo, el Modo Historia trae muchas y jugosas novedades.

Breves |

Bastión de las sombras

Ese es el título del nuevo capítulo de la franquicia «Destiny 2». Se trata del primer contenido independiente, presentado de forma individual sin requerir expansiones anteriores. Aquí los guardianes se reunirán con una antigua aliada del «Destiny» original, Eris Morn, para enfrentarse a nuevas Pesadillas; y regresarán a nuestra Luna, devastada, alterada y atormentada por los avatares de nuestro pasado. Igualmente, afrontarán nuevas amenazas, añadirán incorporaciones a su arsenal personalizado y algunas áreas cambiarán definitivamente.

Nioh 2

El 13 de marzo de 2020 llegará en exclusiva para PS4 la continuación de «Nioh», el videojuego de rol y acción creado por Koei Tecmo y Team Ninja. Se trata de una entrega oscura, donde el jugador podrá crear y personalizar a su personaje, quien no solo usará un amplio arsenal de armas letales, sino que también podrá liberar los poderes yokai y desatar todo su poder sobrenatural sobre desafiantes enemigos. Esta secuela seguirá apostando por mecánicas clásicas y por la ambientación basada en el folclore oriental, presentándonos monstruosos demonios, fantasmas y katanas en llamas.

La apoteosis mutante
X-Men: Fénix Oscura
Lanzamiento en DVD y Blu-ray

Jean Grey se las verá tiesas luchando contra sí misma y contra sus hermanos mutantes, después de absorber una fuerza cósmica descomunal. Una aventura X-Men rebosante de emoción y espectacularidad.

Fuerza descomunal y desatada

En una peligrosa misión de rescate en el espacio liderada por los X-Men, uno de sus miembros se ve alcanzado gravemente por una extraña fuerza cósmica. Sin embargo, lo que parecía la muerte segura de Jean Grey se torna en una gigantesca ampliación de sus superpoderes. Renacida cual ave fénix, y tras descubrir el secreto que ocultaba la verdad de su llegada a la escuela para jóvenes talentos del profesor Xavier cuando tan solo era una niña; Jean se debatirá entre seguir al lado de la patrulla de mutantes o dejarse llevar por los cantos de sirena de una siniestra raza alienígena necesitada de su fuerza para colonizar la Tierra.

La patrulla X vuelve para afrontar su mayor batalla en una aventura superheróica y espectacular de la mano de Simon Kinberg, director y guionista de ***X-Men: Fénix Oscura***. Sophie Turner (*Juego de Tronos*) se estrena a lo grande en la piel de la "atómica" Jean Grey, acompañada de otros conocidos actores-mutantes, como Michael Fassbender/Magneto, Jennifer Lawrence/Mystica y James McAvoy, a quien le sigue sentando como un guante el papel del profesor X.

Extras en DVD y Blu-ray

El lanzamiento ofrece más de 90 minutos de contenidos adicionales inéditos y detalladas escenas detrás de las cámaras. "El ascenso del Fénix" es un documental en cinco partes del cómo se hizo *X-Men: Fénix Oscura*. Otro extra, muy divertido y molón, lo protagoniza Bestia en "Cómo pilotar tu Jet al espacio". Y Simon Kinberg y Hutch Parker ponen voz a ricos comentarios.

Lanzamiento: Ya a la venta **Formatos:** DVD, Blu-ray, 4K U-HD Steelbook
Director: Simon Kinberg **Con:** Sophie Turner, James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence, Jessica Chastain, Nicholas Hoult
Género: Fantástico, Acción, Aventuras, Superhéroes

En cines el 8 de Noviembre

Detective Conan
El Puño de Zafiro Azul

El singular Detective Conan vuelve a la gran pantalla con una nueva y emocionante aventura en donde deberá frustrar el robo de una joya legendaria. La película fue número 1 en Japón.

Detective Conan, el personaje surgido de la famosa serie manga creada por Gōshō Aoyama, regresa con una nueva película debajo del brazo. En esta ocasión protagoniza «Detective Conan: El Puño de Zafiro Azul», emocionante y misteriosa historia que nos lleva a Singapur. En las profundidades de su mar, una antigua leyenda dice que se esconde un valiosísimo zafiro azul. Habrá quien haga cualquier cosa por conseguirlo. Es el objetivo de Kaito Kid, ladrón profesional que ha secuestrado al pequeño detective para poder resolver unos extraños hechos, al tiempo que planea el robo perfecto. Conan deberá ingeniárselas para salir de tal atolladero bajo otra identidad. El desenlace del conflicto será sorprendente.

El estreno de la película en España tiene como fecha el próximo 8 de noviembre y viene precedido por el éxito. No obstante, «Detective Conan: El Puño de Zafiro Azul» ha sido número 1 en las salas de cine de Japón con más de 7 millones de espectadores. Todo un fenómeno nada espontáneo, ya que la serie anime está a punto de sobrepasar, ojo, el millar de episodios, y este nuevo filme para la gran pantalla supone el número 23, también el más aclamado. Está claro que el hombre devenido a niño detective (tal es su origen) despierta gran empatía a poco de seguir sus pasos. Ese carisma de Conan queda amplificado en su última aventura cinematográfica. Para no perdérsela.

Aventura a lo Indiana Jones

La-Mulana 1 & 2
Desafío con alma retro

Las consolas de nueva generación acogerán el próximo año uno de los juegos indies (y su secuela) más querido por los usuarios.

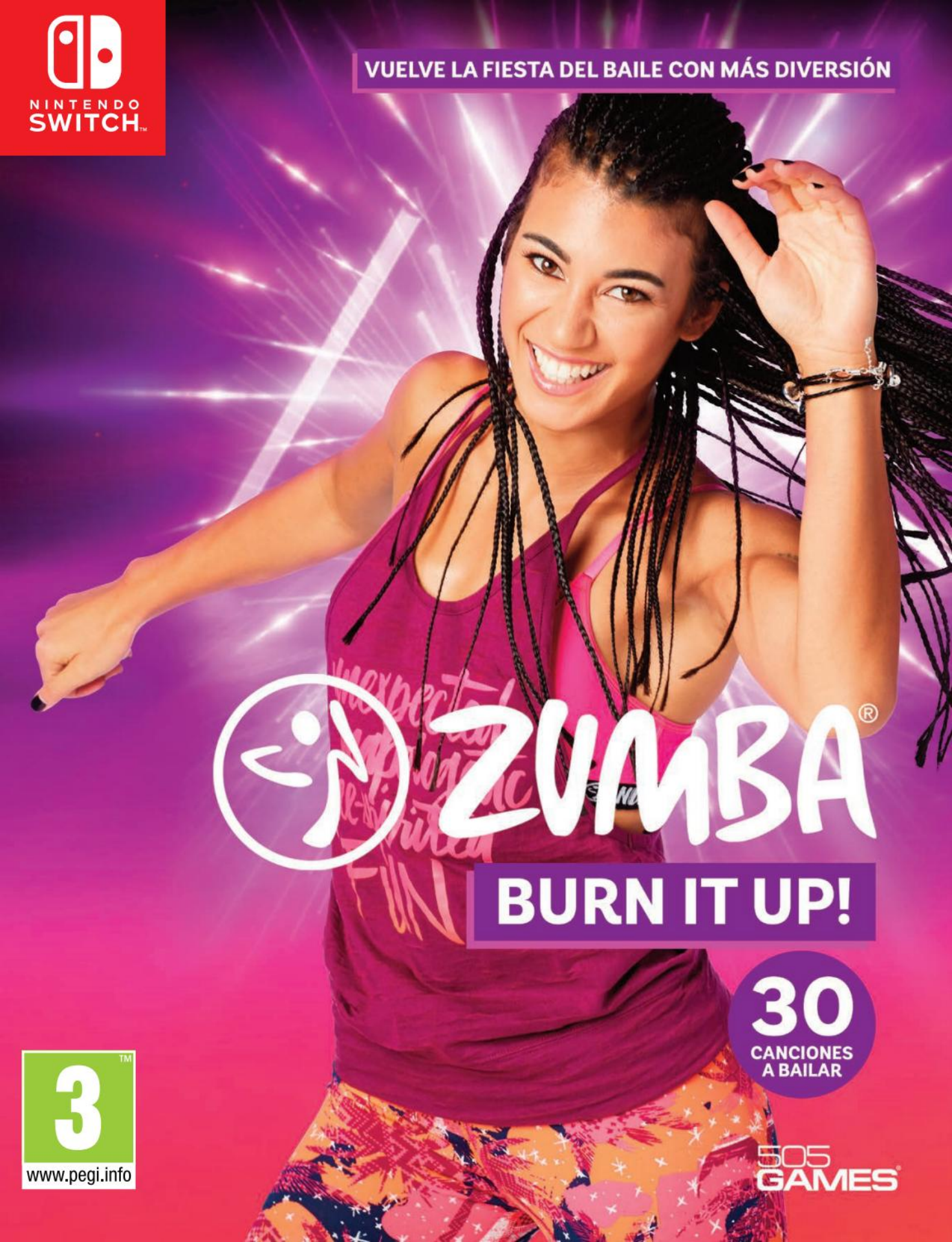
«La-Mulana» fue un videojuego de plataformas y aventuras con aroma ochentero, diseñado para imitar el estilo de los juegos MSX, y que triunfó en 2012 en PC y Wii y en 2015 en PS Vita. Además, el año pasado salió su secuela. Y habrá más... NIS America volverá a publicar ambos juegos en 2020, pero esta vez juntos en una edición especial para PS4, XOne y Nintendo Switch. «La-Mulana 1 & 2» consta de dos aventuras, la primera protagonizada por el afamado arqueólogo Lemeza Kosugi, y la segunda por su hija Lumisa. En ambas nos esperan ruinas ancestrales plagadas de puzles, trampas mortales, enemigos y abominables criaturas. Gracias a un montón de armas (de fuego, látigos, shurikens..) y a la invocación de objetos mágicos, podremos afrontar los peligros y muchas pruebas desafiantes. Una joyita.

Para PS4, XOne, Nintendo Switch y PC

Yooka-Laylee
and the Impossible Lair

Team17 y Playtonic Games, el estudio formado por antiguos componentes de Rare, nos regala una espectacular y colorista aventura de plataformas 2.5D.

Con la experiencia de haber trabajado en clásicos como «Donkey Kong Country» de SNES, Team17 y Playtonic Games han desarrollado «Yooka-Laylee and the Impossible Lair», un plataformas rebosante de acción, humor y nostalgia. La misión es frustrar el malvado plan de Capital B, que quiere esclavizar a un reino entero de abejas. Por delante esperan vibrantes y coloridos niveles 2.5D, cada uno de ellos con una versión alternativa. La experiencia invita a una fantástica exploración, con entornos de gran belleza repletos de detalles y profundidad, y a desbloquear niveles a base de completar objetivos (algunos de aúpa) y resolver rompecabezas. Todo un elenco de personajes de lo más curioso están recreados en espléndido 2.5D. Un encantador título para correr, saltar y rodar como en los viejos tiempos.


NINTENDO SWITCH
VUELVE LA FIESTA DEL BAILE CON MÁS DIVERSIÓN
ZUMBA®
BURN IT UP!
30
CANCIONES A BAILAR
3
www.pegi.info
505 GAMES

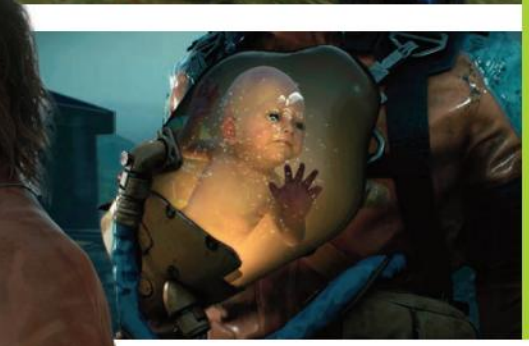
Death Stranding

La PS4 hace tope con este impresionante juego salido de la mente genial de Hideo Kojima: una lucha por la supervivencia que nos llegará plagada de elementos sobrenaturales y terrenales. Imprescindible.

Sony | Acción
Noviembre | 18+
www.playstation.com/es-es/

Estamos ante uno de los juegos más esperados de la temporada, y no precisamente porque su género (el survival postapocalíptico más o menos en solitario) no haya sido explotado hasta la saciedad en los últimos años, sino porque quien lo firma no es otro que Hideo Kojima, el legendario gurú que, tras romper su vínculo con Konami, ha estado cerca de un lustro dando forma a esta joya, presentada como novedosa aventura de acción en mundo abierto para PS4 que desafía a todas las convenciones de su canon, tanto por su realismo sobrecogedor como por su apariencia cinematográfica (por algo sus protagonistas son actores de la talla de Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Léa Seydoux y Lindsay Wagner). El argumento es sencillo pero contundente: en un futuro cercano, unas misteriosas explosiones han sacudido la Tierra, provocando una serie de eventos sobrenaturales conocidos como el Death Stranding. Unas criaturas insólitas invaden el paisaje y la extinción masiva es inminente. Sam Porter Bridges deberá atravesar el devastado páramo para salvar a la humanidad de una aniquilación inminente.

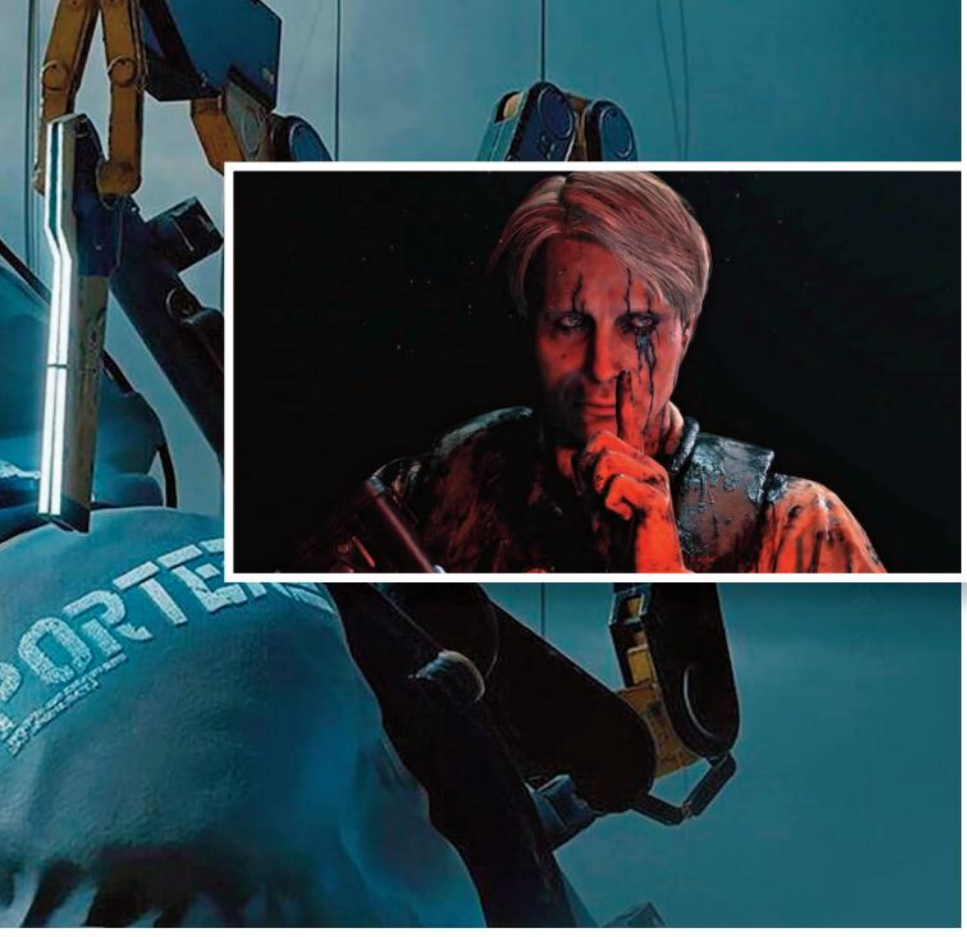
Nos encontramos, desde luego, ante un ejemplo perfecto de la batalla del hombre contra los elementos, personificada en la figura del héroe, que debe hacer frente a todo tipo de enemigos y adversidades (externas e internas) para garantizar su supervivencia. Pero «Death Standing" es algo más que eso, como demuestra la hondura psicológica no solo del prota, sino de



Territorio hostil

Por la cabeza de Kojima pasó la idea de concebir «Death Stranding» más como una película que como videojuego. No solo por su reparto, sino por su filosofía errante, que nos

invita a deambular por grandes escenarios agrestes y accidentados, en los que nos encontraremos con montañas, abismos, ríos y praderas llenas de rocas que nos obligarán a escalar de forma extrema. Todo ello, mientras el país se descompone tras los ataques terroristas de una serie de grupos luditas conocidos como Homo Demens. Un territorio implacable y lleno de peligros donde tendremos que aportar intuición y agresividad para salir adelante.



Esto es Holywood

No es de extrañar que George Miller, director de "Mad Max: Fury Road", se haya deshecho en elogios con «Death Stranding». Porque quizá estemos ante el juego que mejor ha utilizado un elenco interpretativo de primera línea. No hay más que comprobar el asombroso trabajo de Norman Reedus como el protagonista absoluto de la aventura, sino también el de Mads Mikkelsen (ver imagen) en la inquietante piel del antagonista Cliff, que consigue erizarnos la piel en cada escena. Y pensar que la primera opción de Kojima fue el pavisoso Keanu Reeves...

De los aspectos más inquietantes del juego son unos bebés provistos de unas cápsulas -diseñadas para parecerse a un útero de forma artificial- que retienen a los fetos y hacen que sean una suerte de catalizadores que conectan el mundo de los muertos con la realidad de los vivos, siempre y cuando se mantenga con vida o inerte a la madre de manera remota. Los BB responden a nuestro estado de ánimo y salud, con llantos y reacciones extremas, así que deberemos calmarlos para que nos ayuden a progresar. Éramos pocos...

otros personajes cruciales en la acción. Así, tenemos a Mama (Margaret Qually), compañera de curro de Sam en la misteriosa agencia Bridges, atormentada por un parto complicado, y presencia casi metafísica con la que Sam mantendrá una conexión más allá del plano físico de la realidad. También tenemos a Deadman (a quien le pone corpachón el gran cineasta Guillermo del Toro, amigo íntimo de Kojima, aunque la voz pertenezca a Jesse Coti), que igualmente se aparece en forma holográfica para desentrañar otro de los enigmas de la trama, relacionada con los BB o Bebés Bridge.

Lucha entre muertos y vivos, presentes y ausentes, que van pelando la cebolla de este título diferente a todos, con una carga dramática honda y, por supuesto, una presencia del combate y la lucha que entronca con el sello Kojima y su saga «Metal Gear Solid»de manera definitiva. En este sentido, la relación con nuestro entorno será primordial para ir avanzando en nuestra misión (que, aparentemente, parece no tener fin), aunque también existe un modo multijugador de lo más sui generis, ya que huye de presentar interacciones directas entre los jugadores al querer explorar nuevas formas de conexión entre los mismos. En definitiva, una experiencia sobrenatural y sobrecogedora que promete ser un punto y aparte en los confines de la PS4.

> Escenarios y ambiente sobrecogedores, monstruosos enemigos y hasta bebés superpoderosos añaden brillantez y enigma a un juego único e inimitable

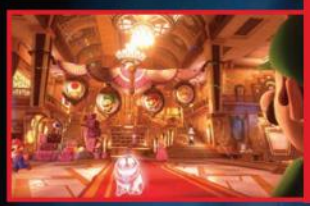
Algo distinto

Podría decirse que «Death Standing» es un sandbox en esencia, ya que debemos entregar paquetes, descubrir nuevas rutas seguras y buscar elementos alrededor del mundo. Pero, ya desde su interfaz casi desprovista de elementos y sus mapas del territorio, comprobamos que el rollo es muy diferente. Por ejemplo, con mecánicas como Void Out o Vacío cuya activación, al ser devorado por un monstruo u Homo Demons, genera un cráter en nuestro mundo que hace desaparecer todos los edificios y entornos. También los BB tienen funciones de lo más curiosas, aunque tendremos que actualizar y sincronizar las cápsulas de forma periódica con su madre a través de la llamada red quiral para continuar usándolas como catalizadores. En cuanto al combate, cuerpo a cuerpo de forma casi primigenia y con armas de fuego, es tan contundente como brillante, y sorprende dentro de este mundo brumoso y plagado de almas superpuestas y purgatorios. Un baño reparador en aguas termales vendrá genial.

Luigi's Mansion 3

Nintendo | Acción, aventura
Ocubre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Sustos para todos

El modo multijugador también es canela fina, ya que nos permite alternar entre Luigi y Gomiluigi o llamar a un amigo para que controle a uno de los dos. Si buscamos acción multijugador en estado puro, nada mejor que la Torre de los Desafíos, invento diabólico donde tendremos que completar distintos objetivos contrarreloj. Además, podremos jugar en línea o de manera local con hasta otros siete jugadores en cuatro consolas Switch para poder completar los puzles desperdigados en los diferentes pisos de la torre de marras. Alucinante y gozosamente estresante.

Avanti Gomiluigi

Seguramente el gadget más divertido y destacado de la función sea Gomiluigi, un clon de nuestro prota verde fosforito que puede colarse por espacios muy estrechos, caminar sobre pinchos y ayudar a Luigi a superar obstáculos que no podría salvar solo. En el modo para un jugador podremos alternar entre uno y otro con un golpe de stick derecho, y en algunas estancias (acuáticas, por ejemplo) es de lo más útil, ya que puede regenerarse en pocos segundos. Una idea espléndida y rabiosamente "nintendiana" para garantizar emociones fuertes y soluciones prácticas.

El hermanísimo de Mario vuelve muerto de miedo. Un hotel de los mil fantasmas, muchas sorpresas y más diversión en todo un "must" para Switch

Ríete de las casas encantadas de California, de los caserones transilvanos o de la mansión de los Plaff. Nintendo vuelve a abrir de par en par las puertas chirriantes de su estancia más embrujada para que pasemos una temporada llena de respingos y sustos. Y el mejor anfitrión no es otro que Luigi, el "cagueta" oficial del reino, que no gana para arritmias ni sofocones en esta tercera entrega de sus desventuras creepys, ahora en territorio Switch para tener más espacio para sus espasmos.

> Con su linterna y su aspirador, Luigi tendrá que limpiar de espíritus malignos y burlones cientos de escenarios y rincones embrujados

Así, tenemos al bueno de Luigi embarcado en unas vacaciones de ensueño (eso cree él) junto a Mario y sus amigos, tras ser invitados a hospedarse en un lujoso hotel. Sin embargo, lo que prometía ser unas vacaciones inolvidables se convierte enseguida en una pesadilla horrible cuando el Rey Boo revela que todo era una trampa para atrapar a Mario y compañía. Con la ayuda del profesor Fesor, nuestro reacio y cobarde héroe Luigi deberá recorrer de arriba abajo los traicioneros pisos del espeluznante hotel para salvar a los demás.

Más miedoso que nunca, Luigi tendrá que armarse de valor y echar mano de sus armas y habilidades principales, sobre todo la mejorada Succionaentes GOM-1L aspiradora de alta tecnología colocada en nuestra chepa y que es capaz de arrojar una ventosa con cuerda o de atrapar fantasmas para golpearlos en el suelo y que queden a nuestra merced. Otra baza muy socorrida será la de invocar a Gomiluigi, una copia de color verde de Luigi, para que le ayude a superar obstáculos insalvables en solitario. Lo bueno de esta presencia es que sirve como punto de inflexión para incorporar la faceta cooperadora a la aventura, con dos jugadores tomando el control de ambos personajes en momentos emocionantes y hasta descacharrantes.

La tajada principal del juego consiste en explorar de cabo a rabo el hotel Grintz, barroco y pomposo como el hotel Cortez de "American Horror Story", y que al caer la noche se transforma en un caldero repleto de fantasmas. Así, tendremos que recorrer todas las plantas (cada una, con su rollo temático muy bien acondicionado) y habitaciones buscando aliados, algo de lo más chungo porque los espectros han inutilizado el ascensor (sí, son unos diablillos de cuidado), por

El bueno de Luigi sigue pasándolas canutas en esta nueva y muy currada aventura, a pesar de contar con más ayudas y más aliados fantasmales (y ladradores, como vemos). Trabajo no le faltará, ya que el hotel de los sustos está repleto de habitaciones, pasadizos y catacumbas brillantemente diseñados.

Guía de juego

La diversión ululante es la moneda de cambio de esta entrega, en la que debemos aprovechar con mucho tino los nuevos movimientos de Luigi, como la sacudida, el Chupoun y el propulsor, aunque lo mejor es la gran invención del profesor Fesor, el Gomiluigi, cuya coordinación con Luigi es esencial en momentos de caos, ya que le podemos dejar tranquilamente aspirando mientras que nosotros derrotamos a otros fantas-

mas. También tenemos habilidades extra como enchufes especiales que dan más potencia nuestra succionaentes, y así podremos acceder a habitaciones especiales, armarios con doble fondo y otras zonas ocultas en las que hallaremos billetes, joyas y numerosas cosillas y tesoros para avanzar y profundizar en la aventura. El aspecto gótico, como de peli de Universal años 40, está garantizado con mobiliario interactivo con el que acometeremos puzles de lo más majos. Aunque, en fin, lo mejor es divertirse con las múltiples estancias y rincones del hotel, incluyendo gimnasio, discoteca, auditorio, suites mágicas y hasta pirámides, barcos piratas o castillos medievales, y esperar qué sorpresas y abracadabras nos aguardan en cada rendija.

Surgido de la mente loca y genial del profesor Fesor, Gomiluigi es un doble de lujo para el protagonista principal y un ejemplo fantástico del esmerado trabajo gráfico realizado especialmente sobre los personajes. Todos rebosan expresividad, colorido y transparencias fantásticas. Sin duda, un puntazo del juego.

lo que movernos libremente es toda una odisea. Cómo no, nos esperan los jefes finales en cada piso, y si los vencemos podremos recuperar los botones del ascensor. Y ojo con los enfrentamientos con éstos, todo un epectáculo, repletos de diversón y muy variados entre sí. Cada duelo es distinto, sazonado con retos in crescendo en dificultad a la hora de salir airoso de los ataques de los fantasmas y también de las múltiples trampas.

Puzles y otras regalías

En el trasiego de piso arriba, piso abajo, no podremos sustraernos a la tentación de interactuar con el mobiliario, con los objetos y aspirando cualquier cosa para ver qué ocurre, o si es que encontramos recompensas, como coleccionables ocultos. Mientras el susto y el "yu-yu" están a la vuelta de la esquina, vamos también resolviendo imprescindibles puzzles -los más complicados y elaborados con la ayuda de Gomiluigi-, ingeniosos elementos que dan enjundia a la aventura.

Nuestro periplo por el hotel tiene otro aliciente más, ricamente cocinado a fuego lento para el goce múltiple. Hasta ocho jugadores pueden participar en una partida a través de una sola consola Nintendo Switch. En el modo Luigi contra Luigi hasta ocho jugadores pueden dividirse en dos equipos para competir entre ellos en una serie de minijuegos rabiosamente divertidos.

En definitiva, quince plantas y dos sótanos repletos de sorpresas para que disfrutemos más de 20 horas con este viaje al tren de la bruja, a la que atizaremos con la Estrobombilla, el Desoscurizador, el Chupoun y otros muchos objetos locuelos salidos de una charlotada de Abbott y Costello. Todo ello, con unos gráficos sensacionales, unos efectos luminosos y sombríos brillantes y espeluznantes que dan "vida" a los escenarios por los que pululan unos fantasmas rebosantes de expresividad, colorido y transparencias fantásticas. A la ambientación soberbia, se suma una banda sonora que ayuda a entrar en faena, al principio de puntillas y luego desmelenado, aunque con la mieditis siempre en el cuerpo, característica de nuestro héroe bigotudo. Lo dicho, una entrega fetén para el amante de las bisagras oxidadas, los retratos con ojos muy vivos y las mazmorras malasombra.

La rica interacción con los escenarios se alterna con combates contra jefes finales sencillamente espectaculares y divertidísimos

ESTRENO EN CINES 8 DE NOVIEMBRE
núm. 1 JAPÓN
+ de 7 millones de espectadores
UN NUEVO CASO PARA EL
DETECTIVE CONAN
The Fist of Blue Sapphire

Pokémon Espada

Pokémon Escudo

Nintendo | Rol, acción
Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Dinamíxate

Tal vez la gran novedad de esta doble entrega es el fenómeno Dinamax, que hace que los Pokémon adquieran dimensiones gigantescas durante los combates, volviéndose mucho más fuertes y potenciándose al máximo sus capacidades. Para poder sacarle todo el jugo a esta opción, tendremos que participar en Incursiones Dinamax, un nuevo tipo de combate que se desarrolla en el Área Silvestre de Galar y en las que el jugador se alía con otros tres Entrenadores en línea o de manera local para plantarles cara a Pokémon Dinamax salvajes, pudiendo incluso atraparlos, aunque ojo que no es nada sencillo.

La tierra de los mil Pokémon

Esta entrega da el do de pecho en cuestión de Pokémon a nuestra disposición, de todo tipo y ralea: desde Legendarios como Zacian y Zamazenta (misteriosos y ocultos) a pintureros como la ovejita Wooloo, la florecilla Gossifleur, la tortuga malencarada Drednaw... Además, dos Pokémon de generaciones anteriores, que volverán con esta entrega: Turtonator y Gothita, con sus variadas evoluciones. Ah, y los exclusivos de cada título, como Deino, Sirfetch'd y Jangmo-o («Espada», con su líder de gimnasio Judith) y Lavitar, Ponyta y Goomy («Escudo», con Alistair al frente).

La Octava Generación pokemoníaca llega con un par de títulos de caza mayor, incluyendo más territorios, entrenadores y Pokémon que nunca.

Game Freak y The Pokémon Company inauguran la Octava Generación de quizás la saga más relevante de la historia de los videojuegos con esta doble entrega, mezclando un estilo de juego clásico y reconocible con una capacidad de innovar y evolucionar sencillamente envidiable. En esta ocasión tendremos que descubrir Galar, una extensa región con lugares de lo más variado: desde serenos campos hasta modernas ciudades, pasando por un frondoso bosque y montañas nevadas y donde los habitantes y Pokémon colaboran para impulsar las industrias de la región.

> Una espectacular Galar para explorar, viejos Pokémon de vuelta al show y la innovadora función Dinamax redondean este doble titulazo

Un viaje donde superar numerosos desafíos para lograr el título de Campeón, incluido la visita de numerosos Gimnasios.

No estaremos solos: Galar es el hogar de nuevos Pokémon recién descubiertos entre los que podremos elegir a nuestro compañero; de hecho, la aventura arrancará cuando selecciones a uno de los tres nuevos bichos: Grookey, un Pokémon Chimpancé de tipo Planta, es de lo más travieso y curioso; Scorbunny, un Pokémon Conejo de tipo Fuego, tiene energía para regalar y siempre está correteando de aquí para allá y Sobble, un sigiloso Pokémon Acuartija de tipo Agua que ataca a distancia y se oculta bajo el agua. Ese es solo el principio, ya que durante nuestra aventura podremos descubrir numerosas regiones de Galar gracias en buena medida a la "dinamaxización" (ver recuadro), que nos permite explorar el Área Silvestre, llena de peligros y de rincones escondidos. De hecho, esta área se extiende por toda la región y conecta distintos pueblos y ciudades, repleta de flora y fauna salvajes. Los Entrenadores hallarán aquí muchos más Pokémon que en cualquier otro lugar. Y es que estamos ante una de las entregas más "sociables" y exploradoras de la franquicia, ya que, a lo largo de nuestro viaje, conoceremos a mucha gente como Lioles, Profesora Magnolia, Paul o Sonia, teniendo que establecer vínculos estrechos y alianzas para poder dar caza a todos los Pokémon que corretean por doquier. Otra de las novedades afecta a un clásico como es la Poké Ball, ya que podremos usar ciertas funciones del accesorio Poké Ball Plus (venta por separado), que nos permiten, entre otras cosas, llevar un Pokémon de paseo por el mundo real. Y si pasamos suficiente tiempo junto a nuestro Pokémon favorito, adquirirá nuevos poderes y habilidades en combate. En definitiva, un juego que agranda la leyenda de una saga incabable.

Uno de los aspectos más destacados de esta nueva entrega al cuadrado es su brillantez paisajística y urbanística, con un diseño de ciudades y entornos sencillamente espectacular, y que nos proporciona una profundidad de juego y una gama de matices narrativos que harán las delicias de los pokemoníacos de pro. Da gusto echarle un ojo.

Guía de juego

Seguramente estemos ante la (doble) entrega más amplia y, con ello, ambiciosa en mucho tiempo, aunque hay que decir que la mecánica de juego no ha cambiado demasiado. Eso sí, es de aplaudir su gran innovación: la energía Dinamax, que solo puede utilizarse una vez por combate y que tendrá una duración de tres turnos, así que debemos trazar muy bien la estrategia y elegir el momento adecuado. Y ojo porque hay un as en la

manga: mientras que todos los Pokémon pueden dinamaxizarse, ciertos ejemplares de algunas especies pueden hacer uso de otro fenómeno conocido como Gigamax, que no sólo aumenta su tamaño y poder, también les hace cambiar apariencia y obtener nuevos ataques exclusivos conocidos como movimientos. Por ejemplo, Pikachu contará con el movimiento Gigatronada que paraliza a los enemigos, Eeve con su enamoradizo Gigaternura, Charizard con el letal Gigallamarada y Butterfree con su Gigaestupor, que envenena, paraliza o duerme a sus adversarios. Si a esto le unimos la reaparición de señeros gimnasios clásicos tras su desaparición en las ediciones «Sol y Luna», he aquí un título imprescindible para la legión de pokeadictos.

Ring Fit Adventure

Nintendo | Ejercicio, aventura
Octubre| 7+
www.nintendo.es

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

Espíritu fitness

Es innegable la naturaleza lúdica de «Ring Fit Adventure» en el mismo instante de coger el Ring-Con para sumergirse en su colorido y atractivo mundo. Pero el juego es también ejercicio, mucho, y no sólo específicamente para la aventura. Los retos básicos permiten a los jugadores elegir y realizar los ejercicios de manera individual, destacando sus marcas por si otros quieren superarlas. Por su parte, las series ofrecen secuencias enlazadas de distintos ejercicios diseñadas según un tema o una parte del cuerpo, ideal para centrarse en un grupo de músculos concretos que el jugador quiera mejorar.

Todos a jugar

La búsqueda incesante de Nintendo de revolucionar la forma de jugar y reunir a todos en torno a sus títulos vuelve a dar frutos en «Ring Fit Adventure». En este sentido, el modo partida rápida permite disfrutar en cualquier momento y en pequeñas dosis, pero intensas, donde familiares y amigos alternan en el juego participando en minijuegos, y compitiendo por obtener la puntuación más alta. Romper cajas con aire comprimido estrujando el Ring-Con o elaborar piezas de alfarería a base de sentadillas son algunos de los divertidísimos retos. Risas y ejercicio físico a partes iguales.

Ejercicio y diversión se unen en una nueva fórmula Nintendo, aplicada a una colorista aventura y a minijuegos que nos hacen sudar la gota gorda.

Quien mueve las piernas, mueve el corazón. Pero si además de ponerse en forma lo pasas bomba, miel sobre hojuelas. Esto es a lo que nos invita el último ingenio de Nintendo para su consola híbrida, entrar por el aro de la diversión y el ejercicio en una serie de retos dispuesta a modo de aventura para que el empeño y las ganas no decaigan un instante.

Los accesorios imprescindibles para meterse en harinas son un versátil y flexible anillo donde acomodaremos un Joy-Con, mientras el otro Joy-Con se fija en la pierna izquierda con una cinta. Pertrechado con tales útiles nos veremos abocados a superar los niveles que nos plantea el juego, cada cual más desafiante y repleto de enemigos dispuestos a hacernos la misión casi imposible, cuyo objetivo final es acabar con un malvado dragón culturista. La gracia del invento es que la cinta y el Ring-Con, la herramienta de marras que portamos en las manos, son recorridos por sensores capaces de interpretar nuestros movimientos en el mundo real para que en el virtual del juego se reproduzcan como acciones. Los movimientos que hagamos con brazos, piernas y abdomen nos ayudarán a superar obstáculos, y a afrontar esforzadas batallas de fitness. ¿Que necesitas dejar KO a un enemigo?, realiza sentadillas para ejecutar un golpe definitivo. Eso sí, hazlas bien para lograr la mayor contundencia posible, nada de quedarte a medias. Es tal la precisión de los accesorios, que nuestro cuerpo se convierte en el mando durante la partida. Así que prepárate a trotar por sus más de 100 niveles y a ríos de sudor. Además, tu progresión suma puntos de experiencia e ingredientes para elaborar batidos que te devolverán energía.

> Hasta 20 mundos acogen a un montón de enemigos con ataques inspirados en más de 60 ejercicios reales y a lo largo de más de 100 niveles

Pero no sólo tienes el modo principal Aventura. Una estupenda opción es disfrutar con un amigo de 12 minijuegos de lo más dicharacheros. Otra alternativa es crear programas especializados mezclando ejercicios y minijuegos; y hasta puedes conocer tu rendimiento físico -frecuencia cardíaca y cantidad de calorías quemadas- durante la experiencia, gracias a la cámara infrarroja del Joy-Con derecho. ¿Algo más? Pues si quieres seguir apretando y estirando el Ring-Con tras, apagar la consola, llévatelo a donde quieras con un mando Joy-Con acoplado. Las repeticiones que hagas se acumularán para luego canjearlas por experiencia y objetos para tu personaje, al sincronizar nuevamente con «Ring Fit Adventure». Vamos, pura motivación dentro y fuera de un juego único y singular.

Antes de iniciar la partida se deben insertar los Joy-Con en los accesorios. La cinta se coloca en la parte superior de la pierna izquierda, mientras que el Ring-Con se sostiene con ambas manos. El Ring-Con es un dispositivo electrónico flexible que ofrece resistencia y contiene un sensor que detecta cambios y el esfuerzo realizado por el jugador.

Guía de juego

No extraña que Nintendo haya buscado a expertos en medicina y fitness para avalar las bondades de este juego. Lo bueno es que la aventura es muy divertida y la intensidad de los ejercicios se ajustan a las habilidades y capacidades físicas de cada jugador. Además, el juego fomenta el calentamiento y el estiramiento, y en pantalla tenemos la figura de un monitor que nos orienta en la ejecución de los ejercicios. Insertado los Joy-Con en los accesorios, con la

cinta bien arriba de la pierna izquierda y dispuestos a estrujar y estirar el Ring-Con, empezaremos a correr sin movernos del sitio atravesando praderas; para luego continuar atacando a enemigos con ejercicios de presión sobre el hombro y ejecutando poses de yoga para recuperar fuerza. Entre un combate y otro, puede que encuentres modos de transporte inusuales, como plataformas de lanzamiento que funcionan a base de sentadillas o cascadas que hay que remontar remando a tope. Al progresar obtienes puntos de experiencia e ingredientes para elaborar batidos recuperadores de energía. Y en los pueblos que visites puedes comprar ropa que aumentan tus atributos de ataque y defensa, o aceptar misiones premiadas con fantásticas recompensas. ¡Como si la aventura fuera un RPG de fitness!

Mario & Sonic
en los Juegos Olímpicos: Tokio 2020

Como es tradición, dos de los iconos más jugones del universo Nintendo se calzan las zapatillas y se embarcan en más de 60 disciplinas olímpicas. Toda una exhibición de virtuosismo y deportividad.

Nintendo | Deportes
Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

Aunque aún falte más de medio año para la cita olímpica nipona, ya tenemos nuestros primeros abanderados (y ninguno es Sergio Ramos, que conste): Mario y Sonic vuelven a unir fuerzas para convertir la Switch en un estadio de tomo y lomo y vivir su mayor aventura hasta la fecha. Así, Sega nos propone disfrutar de los Juegos en solitario o compitiendo contra nuestros amigos en deportes inéditos como skateboarding, kárate, surf y escalada deportiva, así como en una amplia selección de deportes y juegos clásicos en 2D. Ya sea en la pista, en la piscina, en el río o en el cuadrilátero, tendremos a nuestra disposición más de 60 pruebas, repartidas entre su modo retro (con gráficos estilo NES) o las llamadas pruebas de fantasía, que no tienen nada que ver con deportes reales y que vuelven a demostrar las dosis de fantasía aplicadas a la consola de Nintendo. Resumiendo, tendremos pruebas como tiro con arco, fútbol, lanzamiento de jabalina, natación, boxeo, vóleibol... todas ellas con un nivel de jugabilidad y manejo espléndido y con esa alegría gráfica que caracteriza esta saga tan deportiva.

Además, tendremos que ajustar las características de cada deporte con las habilidades y pericias de cada personaje, ya que esta edición cuenta con una nómina de cracks de impresión: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Bowser, Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Eggman, Wario, Waluigi, Yoshi, Donkey Kong, Bowser Jr., Shadow, Silver, Metal Sonic, Blaze, Vektor, Jet, Zavok, Zazz, Eggman Nega, Espio,

Unión olímpica

Aunque muchas pruebas están pensadas para competir individualmente, el modo multi es ideal para sacarle todo el jugo al título. Y es que hasta cuatro atletas po-

dremos competir por el oro en el modo multijugador local, o bien a través del juego local inalámbrico. También podremos desafiar hasta a siete jugadores en línea y batir récords olímpicos en una amplia variedad de eventos deportivo. Además, todos los deportes están disponibles desde el principio en todos los modos, por lo que el disfrute coral está más que asegurado. Y si nos picamos con los minijuegos, ni te cuento.

55 años no es nada

Una de las genialidades de esta entrega es la posibilidad de revivir los Juegos Olímpicos de Tokio 1964 gracias a un pliegue temporal de su modo historia con el que Mario, Sonic, Bowser y Dr. Eggman son absorbidos por una consola mágica que los transporta a una nostálgica versión en 2D de hace 55 años. Una idea fetén que nos permite explorar la ciudad (incluyendo el mítico paso de cebra de Shibuya) y, sobre todo, competir en versiones retro de los 100 metros lisos o el salto de longitud, mientras buscamos la manera de volver a casa. Qué morriña NESera...

Fiel a su fiebre vintage y a la inteligente utilización y retroalimentación de sus ancestros, los desarrolladores de esta edición se han coronado entre los nostálgicos con su jugoso vistazo a los Juegos de Tokio 1964. Como puede verse en la imagen, el look 2D y "viejuno" hace muy buenas migas con el espíritu olímpico de esta entrega, convirtiendo una visita por el callejero nipón en un feliz recorrido "old-style".

Rouge, Diddy Kong, Toadette, Larry Koopa, Ludwig von Koopa, Rosalina o Wendy Koopa son algunos de los atletas que optarán a la medalla de oro o, al menos, al diploma olímpico, que ya se sabe que en estos casos lo importante es participar y, sobre todo, divertirse de lo lindo.

Grandes gráficos, modo historia con visita a los Juegos de 1964 incluida y muchas sorpresas para disfrutar con amigos y volverse con el oro en la pechera

Otra característica interesante es que contaremos con un modo Historia que constituye una de las grandes sorpresas del juego, ya que podremos seguir una trama en la que Mario y Sonic quedan atrapados dentro de una consola retro, y deberán competir y ganar metales para poder escapar, alternando tanto lo que sucede dentro de la máquina, con gráficos pixelados, como fuera de ella, con gráficos 3D. Aparte de las competiciones olímpicas, habrá situaciones que explotarán las características de cada personaje, por ejemplo, una carrera de Sonic para alcanzar el tren bala... De propina, con textos y voces en castellano y la habitual simpatía y humor que derrochan estos crossover. Si a todo ello le añadimos una banda sonora rumbosa y que acompaña perfectamente cada disciplina, unos gráficos espectacularmente detallados y unas cuentas sorpresas más (incluyendo los inevitables y muy adictivos minijuegos), está claro que la gloria olímpica nos espera prácticamente desde ya.

Guía de juego

Estamos ante una franquicia que ha ido evolucionando muy adecuadamente en cada cita olímpica hasta llegar a su perfección con Switch y sus distintos estilos de juego que permiten, por ejemplo, controles de movimiento inmersivos para utilizar los mandos Joy-Con para imitar el lanzamiento de una jabalina o apuntar con el arco, entre otros. También el fútbol, el ping pong, la natación y el

tiro con arco se benefician de estas características, convirtiendo la experiencia en una jarana para grandes y peques al más puro estilo "Mario Party". Y qué decir de las disciplinas de "fantasía", como el tiro con arco en un templo tradicional japonés. En este sentido, hay que añadir que las pruebas, en 2D y en 3D, tienen distintas

formas de control, con mando pro o con Joy-Con, pero desde luego es mucho más acertado con estos últimos. Y, por supuesto, cabe alabar la feliz ocurrencia retro de inspirarse en los Juegos de 1964 para bordar un estilo de juego puramente arcade que parece recién salido de los recreativos ochenteros más machacapulgares.

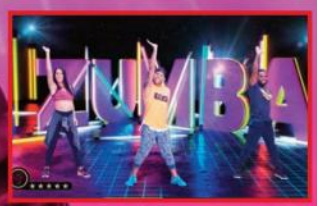
Zumba Burn It Up!

505 Games | Baile, deporte
Noviembre | 3+
www.zumbagame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Zumba virtual

Zumba no es una disciplina nueva en las consolas y se conocen precedentes destacables. Es el caso de «Zumba Fitness 2» para Wii, que salvó las cuentas del 2012 a Majesco gracias a más de 1 millón de unidades vendidas en menos de medio año, continuando el buen camino del primer entrenador personal de Zumba en videojuego. Tras «Zumba Fitness Core», el cuarto de la saga fue «Zumba Fitness World Party», que nos hizo sudar y divertirnos en 2013, especialmente con el wiimote sujeto con un cinturón. Otra vez con Nintendo, ahora en Switch, el éxito se asoma con «Burn It Up», desarrollado por Kuju Games, autores de «Guitar Hero Live».



Dale alegría a tu cuerpo

Está claro que no todo el mundo nace con el ritmo en la sangre. Zumba es una disciplina que necesita trabajo y constancia. Lo bueno, es que una vez dado el paso en la pista, tal actividad puede ser tremendamente divertida y adictiva. Eso se transmite a la perfección en «Zumba Fitness Burn It Up!». Garantizado de que vas a sudar con sus más de 30 coreografías. De éstas puedes elegir la que más se adecúe a tu estilo, incluyendo emocionantes estilos de baile de todo el mundo, a su vez elegir la intensidad de tu entrenamiento.

El baile-fitness con más adeptos en el mundo tiene en este juego un aliado más para reclutar seguidores. Mucho ejercicio, ritmo y diversión.

El ejercicio con buen ritmo y una sonrisa en la boca es lo que nos propone este juego exclusivo para Nintendo Switch. Para quienes no lo sepan, Zumba es una disciplina deportiva impartida en clases, donde se realizan ejercicios aeróbicos al ritmo de música fundamentalmente latina (merengue, samba, reggaeton, cumbia y salsa) con la finalidad de ponerte en forma de manera divertida y mejorar el estado de ánimo de quienes lo practican, nada menos que 15 millones de personas en 186 países. Un argumento de peso para acercarnos a este título y probar si podemos seguir las más de 30 coreografías que se proponen. Éxitos de Cardi B, Bad Bunny & J Balvin, Ciara, Steve Aoki, Daddy Yankee, Play-N-Skillz & Elvis Crespo, Bomba Estéreo y DJ Ricky Luna ft. Nando Boom & Hisatomi, entre otros, son acompañados por un catálogo de canciones Zumba originales para meterte la música en el cuerpo y no parar de danzar.

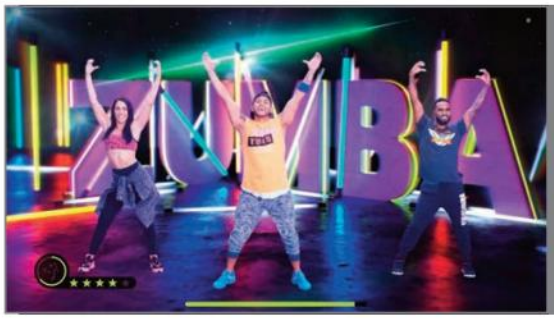
Con todo dispuesto delante de tu televisor, y usando los controles Joy-Con de Nintendo Switch para rastrear los movimientos, tan sólo tienes seguir las instrucciones de los monitores superestrellas de la vida Zumba e intentar imitar a la perfección sus pasos cargados de energía. La pantalla se convierte en una clase virtual magistral y tú en un esforzado bailarín en el salón de tu casa sudando la gota gorda. Eso sí, con afán de superación. A fe que las vibraciones de los instructores son súper positivas y te verás motivado a seguir su ritmo a través de tres estupendos modos: Single Song, Full Class y Fitness Party. El primero es un desafío individual que va poniéndote a prueba en eso de seguir la música sin enredarte las piernas y caer rendido cual pato mareado. En Full Class el tema va de intensidad, con sesiones cortas medias y largas. Por último, Fitness Party es la fiesta de Zumba a la que tus amigos y familiares están llamados. Hasta 4 bailarines para darlo todo en pista, entre risas y su puntito de competitividad para ver quién lo hace mejor.

> «Zumba Burn it Up!» invita a los fans del baile de todas las edades y niveles a unirse a la diversión del fitness con más de 30 coreografías

Además, podemos sentir la fiesta del baile y del ejercicio de forma única, con impresionantes efectos visuales de acción en vivo que responden a cómo juegas y recompensan tus esfuerzos. Puro core y mucha cintura cimbreante, bajo el espíritu Nintendo Switch de disfrutarlo en cualquier lugar, en cualquier momento. Are you ready to dance?

Guía de juego

Las claves de Zumba son la seducción de los ritmos latinos en combinación con una eficaz tonificación del cuerpo gracias al seguimiento de coreografías intensas y, generalmente, divertidas de hacer. El objetivo es quemar grasa con una sonrisa, y como ocurriría en la sala de baile de un gimnasio, con «Zumba Burn It Up!» el desafío se traslada a tu casa o lo puedes montar sobre la marcha, en cualquier momento y en cualquier lugar con Nintendo Switch. Ya la lista de exitazos de Cardi B, Bad Bunny & J Balvin o Ciara, entre otros, es un aliciente para echarse a bailar. Pero si lo hacemos animados e instruidos por expertos monitores que nos van a permitir soltarnos de huesos de forma inimaginable, pues mucho mejor. No te cortes si tus movimientos recogidos por los Joy-Con son al principio de pato mareado, todo tiene su tiempo y además te echas unas risas. Poco a poco lo irás puliendo y adecuando a tu estilo con los modos disponibles: Single Song, Full Class y Fitness Party. Con actitud puedes conseguir aptitud, e incluso ser el rey del baile-fitness y demostrarlo en divertidas batallas de hasta cuatro jugadores.



¡Arriba esas manos! ¡Venga esa cintura! ¡Que no baje el ritmo! Con «Zumba Fitness Burn It Up!» resultará difícil caer en el desánimo, ya que los instructores superestrellas reales del juego te mantienen motivado y en el buen camino constantemente. Ni la salsa, ni el merengue, ni la cumbia podrán contigo si tienes actitud.

Call of Duty Modern Warfare

Activision | Shooter, acción
Octubre | 18+
www.callofduty.com/es

Gráficos	10
Jugabilidad	9
Sonido/FX	9
Originalidad	8

Sobre el terreno

Otra de las maravillas de esta entrega es su diseño gráfico, con un motor sencillamente prodigioso que nos proporciona un realismo enorme de cada territorio y cada misión, y que posibilita la gran apuesta de Activision: facilitar una inmersión excelsa, tanto en los mapas más reducidos como en las campañas multitudinarias de hasta veinte soldados por equipo. Y ojo a la iluminación de los escenarios nocturnos a base del "ray tracing", tecnología punta donde las haya y que nos ayuda a darle una nueva dimensión a los ataques por sorpresa en las zonas más recónditas. Alucinante..

Misión conjunta

Aunque el modo historia es de traca, el multijugador no se queda atrás, ni mucho menos. Así, tendremos un online definitivo con el multijugador clásico, o bien la opción de formar un pelotón y colaborar en diversas operaciones de élite accesibles para todo tipo de jugadores. Así, los usuarios podremos compartir nuestro progreso en plena Campaña sin necesidad de pases de temporada o contenidos descargables de pago. Ah, y de modo zombis, nanay. Una pena, pero aquí se ha optado por la seriedad y el realismo, sin florituras ni pasatiempos.

La madre de todas las batallas acude a su cita anual esta vez con sabor clásico, pero con un look y un motor gráfico renovados y galopantes. ¡Es la guerra!

Ya retumba el zafarrancho anual de Activision, en esta ocasión más brutal que nunca, ya que resucita uno de los episodios más memorables de la franquicia bélica por excelencia, acaecido allá por 2007. En esta ocasión, nos sumergiremos hasta las cejas en una estimulante, cruda e intensa historia que arroja una nueva luz sobre la cambiante naturaleza de la guerra moderna. Desarrollado por Infinity Ward, creadores de la saga, estamos ante una contienda que no hace prisioneros y que deslumbra desde los primeros compases de su dramática y cruenta historia, que nos invita a participar en impresionantes operaciones encubiertas que se llevarán a cabo en conocidas ciudades europeas e inestables zonas de Oriente Medio, acompañados de un diverso reparto de fuerzas especiales internacionales.

A frente del batallón 1 de élite de soldados de las fuerzas internacionales Tier 1, sentiremos la sangre y la adrenalina a borbotones, y por partida doble, ya que también alternaremos nuestras misiones con las de un grupo de resistencia afgano que da caza a terroristas más malos que la quina. Y es que lo que define a la entrega de este año es su modo campaña sin concesiones a la galería, y que además tiene su toque nostálgico al reencontrarnos con históricos de la saga como el capitán John Price o Nikolai. Su experiencia en combate nos será de gran ayuda para llevar a cabo misiones más geoestratégicas que nunca en polvorines tan brutales como Kirzikstán. Todo ello brilla con luz propia gracias a una experiencia de juego totalmente revisitada, con unos escenarios sencillamente impactantes y una preponderancia del sigilo, que conllevará mayor relevancia en los ataques sorpresa.

> Más arsenal, sigilo y adrenalina en misiones de alto riesgo. Realismo a tope y generosas opciones online para una entrega memorable

Pero nada de dormirse en los laureles, ya que el ataque cuerpo a cuerpo y a cara de perro es otro de los factores más importantes en esta saga, por lo que podremos tener nuestra misma medicina en menos que canta un gallo. En este sentido, es de suma importancia elegir cuidadosamente el arsenal y la equipación de nuestra tropa, porque quedarse tirado o sin munición en pleno tomate es de todo menos recomendable. Si a esto le unimos una excelencia gráfica y de sonido que nos teletransportará a primera línea de batalla, tenemos uno de los episodios más memorables de una franquicia que sigue acumulando medallitas y galones en la pechera.

La vuelta a la guerra moderna propuesta en este «Call o Duty», nos lleva a ponernos en la curtida piel de los más letales operadores de alto nivel de planeta en una trepidante aventura que afectará al equilibrio del poder en el mundo. Ojo a los impactantes escenarios y a los cinco mapas asimétricos de Tiroteos, todo un desafío para nuestro sistema nervioso.

Guía de juego

Impactante y directo. Así es la filosofía de «Call of Duty» desde hace años en cuanto a mecánica de juego y forma de entender la acción bélica. Algo que, desde luego, se cumple a rajatabla en una entrega que parece dirigida a los fans más curtidos de la franquicia. Sin embargo, aquí tendremos un extra en cuanto a recreación de conflictos reales, ya que también se hace hincapié en la población civil y en sus daños y traumas motivados por el paso de nuestros "atilas". Algo que también ha suscitado cierta polémica (¿qué sería de un «CoD» sin ella?), ya que en ocasiones también dejaremos bajas civiles a nuestro paso (niños no, por suerte). Todo sea para asegurar una fidelidad asombrosa en todo el despliegue que se muestra ante nuestros ojos, incluyendo escenarios que, desgraciadamente, muestran los telediarios habitualmente. Agilidad y concentración son otras de las claves maestras para moverse en este mundo hostil y, en cierta manera, intentar arreglarlo. También hay Quijotes modernos armados hasta los dientes de la última tecnología. Y, la verdad, ante tanta inmersión, no echamos en falta a ningún zombi para desengrasar tensiones.

WWE 2K20

2K Sports | Lucha
Octubre | 16+
wwe.2k.com/es-ES

Gráficos	8
Jugabilidad	8
Sonido/FX	8
Originalidad	8

Modos repotenciados

El modo Mi Carrera siempre ha tenido una aceptación muy especial entre en los fans. Ahora, por primera vez en WWE 2K, los jugadores pueden controlar tanto a un Mi Jugador masculino como a uno femenino mientras disfrutan de una historia repleta de giros hasta ingresar en el Hall of Fame. De lo más agradecido son las escenas de video y voces de 40 galácticos de la disciplina. Nuevos videos también para el modo Universo, más grande que nunca, con límites de combates más altos, más espacios para campeonatos y rivalidades por show y hasta 3040 nuevas líneas de promo y un ritmo de juego mejorado. Casi nada.

Women's Evolution

La revolución de The Four Horsewomen y Women's Evolution es el punto más fuerte de la nueva entrega de WWE 2K. En este modo conoceremos la historia que viven cuatro estrellas contemporáneas y su paso por NXT, Raw y Smackdown, incluyendo entrevistas, declaraciones de las propias protagonistas y contenido sacado de sus principales batallas, todo con un estilo documental muy trabajado. Un montón de episodios y contenido a desbloquear siguiendo los pasos de Becky Lynch, Charlotte Flair, Sasha Banks y Bayley, constatando el meteórico ascenso de la división femenina al universo de la lucha libre

Un año más la saga más bestia y jocosa de 2K vuelve al ring para alegría de sus fans. Mucho contenido y luchadores para regalar, a base de tortazo..

Los reyes del castañazo y de la bravuconería impostada vuelven a subirse al ring más bestia y divertido en una nueva edición de WWE 2K, ya de la mano de Visual Concepts,que toma el testigo definitivo a Yuke's.

Lo que primero llama la atención de esta entrega es la cantidad de contenido ofrecida y la lista amplísima de "fieras", un roster gigantesco de más de 180 luchadores jugables.

De tal forma, el jugador puede competir con sus superstars favoritas de la WWE, así como con leyendas de la WWE y luchadores del Hall of Fame. Tanto los Bayley, Braun Strowman, Charlotte Flair, Kofi Kingston, Becky Lynch, Seth Rollins... como los clásicos Dwayne "The Rock" Johnson, André the Giant o "Rowdy" Roddy Pipe, entre otros, están disponibles para disfrutar de combates apoteósicos, desplegando DDT, sillas eléctricas, estrangulamientos, guillotinas y otras decenas de golpes y llaves demoledoras. Mucho músculo para dotar al montón de novedades mayor relevancia entre los fans a la saga de wrestling por excelencia. De campanillas resulta The Women's Evolution, un nuevo Showcase que revive el meteórico ascenso de la división femenina según los testimonios de las superstars de la WWE.

> Mucho contenido, 180 "fieras" jugables, modos a tutiplén y una banda sonora hip-hopera, punk y hasta metalera, para un juego brutal

Cómo no, Mi Carrera vuelve a brillar en la serie, metiéndonos en la piel de una estrella a base de flashbacks en una trayectoria ascendente hacia el Hall of Fame de la WWE. Por primera vez los jugadores podrán controlar tanto a un Mi Jugador masculino como a uno femenino en Mi Carrera, mientras disfrutan de una historia repleta de giros. El modo aporta nuevos escenarios junto a las principales arenas y PPV que se recrean en el juego. También el exitoso modo Torres hace acto de presencia con la historia de Roma Reign como referencia. Podemos elegir a un crack de la WWE o un Mi Jugador con el que afrontar diferentes Torres, cada una con su grupo exclusivo de combates, diferentes desafíos, condiciones y modificaciones de jugador. La caña.

Además, para los más insaciables, los Originals ofrecen contenidos descargables, cada uno con su propio tema, con nuevas espacios de lucha, versiones nuevas de populares luchadores, Torres 2K de historia, partes desbloqueables de personajes... Aparte, podemos hacernos con atributos y clasificaciones de Mi Jugador. Y para que no falte de nada, todo al ritmo de una fantástica banda sonora, para sobrellevar mejor golpes y leñazos. ¡El ring te espera!

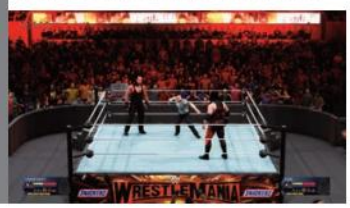
«WWE 2K20» no es un título revolucionario en la saga ni destaca por sus innovadoras mecánicas, pero tiene contenido para aburrir, modos de juego renovados y los combates mantienen la línea de la saga. También hay mejoras en el online y muchos desafíos con los que desbloquear a leyendas míticas del wrestling.

Guía de juego

La posibilidad de disponer de tantísimos luchadores jugables, con un roster de más de 180, no puede dejar indiferente al fan de la lucha libre. ¿Quieres jugar con una estrella como Sasha Banks o con un clásico como Hulk Hogan? Lo tienes para reproducir sus característicos golpes y llaves, aunque es notorio el tratamiento entre lo bien que están las figuras respecto a otros me nos populares, según bajamos del mind-card. Cierto

es que esta entrega tampoco revoluciona en la jugabilidad y en las dinámicas, pero los combates tienen variedad de situaciones y momentos de divertimento fantástico. No obstante, si bien los controles se ha simplificado para que los jugadores noveles se familiaricen con las mecánicas, para los veteranos seguirá siendo un reto desenvolverse dentro de un ring y ganar combates.

También podemos tirar de un sistema de creación de lo más solvente, para personalizar superstars, prendas y arenas, entre otras cosas, y luego compartirlo en línea con otros jugadores. Muy útil. Y para la marcha musical, nos acompaña una estupenda banda sonora con 12 temas de hip-hop, hard rock, punk, metal, pop electrónico y rock alternativo/indie.



Jumanji El videojuego

Nueva conversión al videojuego de un blockbuster de película. Peligros en la jungla, criaturas feroces y sanote espíritu plataformero en un título que rezuma avntura.

Cerca ya el estreno navideño "Jumanji: Siguiente nivel", Bandai Namco presenta esta emocionante y simpática aventura donde debemos encontrar las valiosas joyas de Jumanji para salvar el mundo y además encontrar el modo de volver a casa. Una empresa peliaguda, ya que solo tres compañeros de equipo y nosotros podremos recuperarlas, por lo que lo mejor es disfrutar de los rocambolescos desafíos que se nos presentan reuniéndonos con amigos para jugar a pantalla partida, aunque también se puede disfrutar en solitario gracias a la estupenda IA que luce el título.

De una forma o de otra nos esperan todo un ejército de malvados bandidos con los que acabar, bestias y trampas mortales que esquivar e increíbles personalizaciones que desbloquear. Y al poder usar como avatares al Dr. Smolder Bravestone, Ruby Roundhouse, Franklin "Ratón" Finbar y el profesor Shelley Oberon, dispondremos de habilidades exclusivas –y

Humor y acción se dan la mano en una gran aventura repleta de trampas y desafíos por resolver

divertidas debilidades– para salvar el mundo. Así, encarnaremos a los diversos protas de la película de Sony (con Dwyane Johnson, Karen Guillan, Kevin Hart y Jack Black) para ir resolviendo trampas plataformeras, explorando selvas frondosas y resolviendo enigmas diversos, siempre con generosas dosis de humor y de acción, ya que tendremos que batirnos el cobre con numerosos enemigos, animales y humanos (algunos recién salidos de una peli de Tarzán) para lograr los tesoros y las claves para resolver las misiones. Un look bastante accesible y una jugabilidad la mar de directa le aportan eficacia a un juego que divertirá a los fans de la saga cinematográfica y a los aventureros en general. Lo dicho, un buen entretenimiento para las largas tardes invernales.

Bandai Namco | Aventura, acción
Octubre | 12+
www.bandainamcoent.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

Naturaleza salvaje

Una de las características destacadas del juego son sus atractivos entornos naturales, tanto selváticos como montañosos y hasta urbanos, que deberemos recorrer de cabo a rabo. Y ojo porque podemos

encontrarnos con una pitón debajo de cualquier piedra, una tribu asilvestrada dispuesta a convertirnos en su menú del día o un rebaño de rinocerontes poco amigables. Por suerte, tendremos numerosas armas disponibles, habilidades y estrategias crescendo y hasta trajes personalizables (también de camuflaje) para hacer más llevadera nuestra misión. ¿Quién dijo miedo a la ley de la selva?

El cuarteto protagonista salta de la gran pantalla a las consolas para redondear un juego sencillo y simpático que tiene sus puntos fuertes en el revival nostálgico de clásicos como "Java Jim" aunque, desde luego, con unos escenarios de lo más floridos, hermosos y ecológicos.

Star Wars Jedi Fallen Order

Espadas láser y poderes de la Fuerza son los protagonistas de una emocionante aventura que busca complacer a los fans más tradicionales de Star Wars.

Las grandes batallas con máquinas de guerra y soldados intercambiando fuego de blásteres son una importante faceta de Star Wars, y «Battlefront 2» la representó muy bien con su celebrada experiencia multijugador y su no tan celebrada progresión basada en el grindeo y las cajas de botín. Pero no hay que olvidar que en Star Wars no solo hay guerra, también hay superpoderes místicos, Jedi misteriosos embutidos en togas y mundos extraños con exótica fauna alienígena. Es ese lado más aventurero de este universo el que, desde una perspectiva en tercera persona, «Jedi Fallen Order» aspira a ofrecer.

En el juego adoptarás el papel de Cal Kestis, un joven e inexperto padwan que ha sobrevivido a la purga narrada en el Episodio III de la saga. Pero poco a poco adquirirá experiencia y nuevas habilidades para finalmente acabar convertido en un poderoso caballero Jedi capaz de hacer frente a los más temibles inquisidores Sith. Con su leal asistente droide, visitará desde oscuras cantinas en la que se reúnen los peores canallas de la galaxia a planetas inexplorados con enormes y laberínticos templos repletos de trampas y misterios, al estilo Zelda.

Consigue combinar lo más sofisticado del género de aventuras en tercera persona con Star Wars

A muchos no se les escapará el hecho de que Cal recuerde un poco a Luke Skywalker, aunque es un nuevo personaje creado específicamente para esta historia, que se incorporará al canon oficial de Star Wars.

Finalmente, y cómo no, la pirotecnia técnica es soberbia, con una iluminación excelsa y animaciones de los personajes acorde con el extraordinario despliegue de sus habilidades. En definitiva, una entrega para alzar el sable láser al cielo galáctico.

Al ser un Jedi, Cal puede desarrollar poderes de la Fuerza, entre ellos la capacidad de ralentizar, empujar y tirar de los enemigos. El sistema de combate es muy elaborado y uno de los puntos fuertes del juego, también la posibilidad de viajar entre varios mundos.

EA | Acción, shooter
Noviembre | 18+
www.ea.com/es-es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Star Wars clásico

Los creadores de «Jedi Fallen Order» son genuinos fans de la popular franquicia galáctica y han buscado reproducir en su obra las mismas sensaciones y emociones que las de la tri-

logía original. Ya en los vídeos de avance promocionales se notaba que esa ha sido su principal fuente de inspiración, más que el nuevo Star Wars de "Los últimos Jedi". Para ello no han dudado en recuperar elementos icónicos de la serie, como los AT-AT, monstruos como el Wampa o el Rancor y los soldados de asalto. Todo para cumplir con las expectativas.

Fdo. Gabriel Pérez-Ayala

Análisis | PS4 | XBOX ONE | NINTENDO SWITCH | PC |

The Outer Worlds

Ciencia ficción de alto nivel que se combina con una experiencia de juego de rol que recuerda a las propuestas clásicas del género. Toda una agradable sorpresa.

Despiertas en una nave colonial abandonada, recién salido del crioestásis, y un viejo científico loco te encarga la misión de salvar a tus compañeros congelados. Y así empieza tu aventura por un sistema solar gobernado por despiadadas megacorporaciones.

El argumento no tarda en desviarse de sus planteamientos iniciales tan pronto como descubres el mundo a tu alrededor. O más bien, mundos, porque las zonas del juego están contenidas y delimitadas en planetas de libre exploración. Con tu nave espacial a modo de base de operaciones, reclutas una tripulación, desarrollas a tu personaje a tu gusto, te enfrentas a dilemas morales y la lías parda con un variado arsenal de armas de alta tecnología. Los que no quieran complicarse la vida con los entresijos del sistema de combate agradecerán que la dificultad sea ajustable a todo tipo de jugadores, incluso los más mancos.

Bellos mundos para descubrir, repletos de fascinantes personajes con los que interactuar y tomar decisiones.

La narración no sigue un camino lineal y predeterminado, sino que tus elecciones afectan al mundo y a los personajes a tu alrededor. Puedes enfrentarte a las corporaciones gobernantes como un campeón de la libertad, o aliarte con ellas y convertirte en un canalla, así como resolver las situaciones de forma violenta, artera o dialogante. Y eso invita a volver a jugar varias veces para descubrir todas las alternativas posibles, aunque solo sea para ver cómo cambian las cosas según las acciones que tomas.

El buen hacer de los desarrolladores para crear mundos y programar diálogos ramificados sumerge al jugador completamente en una aventura que colmará las expectativas de los forofos de los juegos de rol más exigentes.

Private Division | Rol, acción
Octubre | 12+
www.privatedivision.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

Dándole a la sin hueso

Los moradores del mundo tienen mucho que decir y las opciones para interactuar con ellos son variadas, existiendo algunas opciones de diálogo específicas para las características de nuestro personaje.

Mención aparte merecen los compañeros que elijamos (hasta dos), que tienen sus propias historias y personalidad, interactúan entre sí e intervienen en nuestras conversaciones, en ocasiones hilarantes. Pueden incluso estar en desacuerdo con nuestras decisiones y rebelarse. Dan ganas de llevárselos de aventuras solo por ver qué pasa, aunque técnicamente puedes jugar en "plan lobo" solitario, si lo deseas.

Las comparaciones son odiosas, pero es inevitable acordarse de «Fallout» y su sistema de diálogos. De hecho, los desarrolladores son Obsidian Entertainment, que crearon en su día el celebrado «New Vegas», y ellos mismos reconocen que «The Outer Worlds » es su sucesor espiritual.

Shenmue III

Dos de las páginas más gloriosas escritas para la Dreamcast tienen su continuación en PS4 con la tercera parte de la mítica historia protagonizada por Ryo Hazuki.

Érase una vez un tipo llamado Yu Suzuki a quien se le ocurrió una maravilla de juego que dejaría huella en toda una generación: «Shenmue». Hace casi dos décadas que no teníamos noticias de su protagonista, el carismático Ryo Hazuki, desde que nos dejó con la miel en los labios en la segunda parte de su aventura. Tras todo este tiempo, volvemos a retomar sus andanzas en un juego tan esperado y lleno de expectativas que incluso da respeto escribir de él por aquello de profanar una imagen inmaculada en quienes guardan en la retina los tesoros de antaño.

Lo cierto es que, si bien su impacto no es como sus predecesores, nos encontramos con una nueva joyita, tallada con esmero y delicadeza, basada en un espíritu clásico desde el control (calco del sistema FREE), el mantenimiento de la línea argumental y su diseño artístico.

El encanto perdura, no cabe duda, gracias al esfuerzo de Yu Suzuki y

> La tercera parte nos sumerge en la esencia épica y misteriosa vivida en sus precedentes de Dreamcast

equipo de mantener contra viento y marea los aspectos y elementos jugables más reconocibles de los originales, como sus famosos minijuegos. Tarea nada fácil por la dinámica de juego impactante llevado en los tiempos actuales. Por tanto, no pretende descubrir la pólvora ni innovar, sí subrayar lo que representó en su día popularizar las escenas QTE o ser pionero en presentar un mundo abierto. No obstantes «Shenmue III» atesora un interesante sistema de combate para una acción emocionante y encajada en una cinematográfica historia, profunda y urbanita, con más de 500 personajes. Ayuda una ambientación fantástica, con bellos escenarios recreados gracias al Unreal Engine 4. Todo en pos del periplo fantástico de Ryo Hazuki.

El sistema de combate es competente, con cinco movimientos configurables y el tradicional manual, y muchas acciones de los juegos precedentes son pulidas en «Shenmue III». Con entrenamiento en el Dojo, Ryo será más fuerte y ganará ataques nuevos, también con minijuegos.

Deep Silver | Acción, aventura
Noviembre | 16+
shenmue3.deepsilver.com

Gráficos	
Jugabilidad	
Sonido/FX	
Originalidad	

La historia continúa

El jugador controlará al adolescente especialista en artes marciales Ryo Hazuki en su investigación de la muerte de su padre, junto a la bella Shenhua. Así deberá explorar un mundo

abierto, buscar pistas, examinar objetos y hablar con los personajes no jugables para recabar información relevante. El misterio le hará adentrarse en territorio hostil y mantener enfrentamientos colosales propios de una aventura épica. El viaje del protagonista tendrá pulsación RPG, así será importante mejorar sus aptitudes. También serán relevantes dinámicas como el consumo permanente de energía y vitalidad o el denominado Jump System, para acceder a un sitio y a la hora exactos de un hecho trascendental.

Fdo. Carlos González

MediEvil

«MediEvil» es un título que marcó una época muy importante entre los usuarios de PlayStation. Su remake para PS4 parece diseñado para contentar sobre todo a los más nostálgicos, con un estilo muy fiel al original.

Sony | Aventura, acción
Octubre | 12+
www.playstation.com/es-es/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

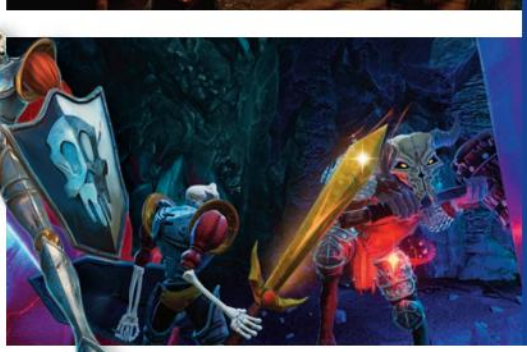
Parece que ha pasado una eternidad, y en realidad así ha sido: «MediEvil» debutó con «Crash Bandicoot», «Spyro the Dragon» y otros títulos plataformeros que buscaban algo así como una mascota para la recién nacida PlayStation. De esto hace casi 25 años, y Sir Daniel Fortesque era un torpe (pero adorable) candidato a quedarse con ese título oficioso de imagen de Play.

Al final nadie fue capaz de representar a PlayStation como mascota, y sin embargo «MediEvil» tuvo un estilo tan personal que todavía conserva una legión de seguidores dispuestos a navegar por sus ciudades fantasmagóricas y góticos escenarios.

Todo comienza cuando Sir Daniel cae herido en la batalla de Gallowmere. El pobre caballero es abatido con una sola flecha, pero mucho tiempo después resucita con una misión clara: derrotar al temible hechicero conocido como Zarok.

El mago maligno es de lo peor, rodeado por todo tipo de engendros y criaturas paranormales también resucitadas para que tú, manejando al esqueleto vengador, no puedas cumplir tu objetivo. La historia y la narrativa es sencilla a más no poder, con muy pocos retoques desde su aparición a finales de los años noventa.

Tras despertar en una cripta polvorienta, unas habitaciones claustrofóbicas servirán de tutorial para las mecánicas básicas. Los ataques se ejecutan con el cuadrado, y son mandobles de espadas, palos y otras armas que reducirán a polvo, tras unos cuantos toques, a cualquier enemigo. Quizá para



¿Lo recuerdas?

Cuando se lanzó el primer «MediEvil» (1998), las aventuras de Sir Daniel fueron lo más. Una apuesta diferente a los héroes molones y coloridos a la época, cuya

fama creció con el boca a boca de los usuarios. Antes de este remake (anunciado en 2017) tuvo un par de continuaciones que pasaron sin pena ni gloria: «Medievil 2» y «Medievil Resurrection». Con una calidad cuestionable, hubo gente que en aquellos momentos preferiría que la serie se hubiera quedado en la tumba. La primera entrega sigue siendo la más apreciada, y por eso ha sido la elegida para resucitar en PS4.

También acertijos

Sir Daniel tendrá que destruir a miles de enemigos antes de poder enfrentarse a Zorak, pero por suerte de vez en cuando puede dedicarse a resolver puzles. Son momentos distintos a la tónica general del juego, y quizá demasiado breves para la imaginación que demuestran. En cada pantalla secreta tu objetivo es conseguir un Cáliz, y cada uno de ellos desbloquea un elemento nuevo en el Salón de los Héroes. Se trata de una habitación majestuosa donde hay estatuas de famosos guerreros, y que permite obtener arcos, martillos y otras mejoras como portar un mayor número de pociones curativas.

«MediEvil» es un ejercicio mayúsculo de melancolía y morriña por los orígenes de los juegos en 3D, algo muy de moda en casi todos los ámbitos del entretenimiento. Su inconfundible estilo revive sensaciones de la época de los 32 bits, y los que recuerden con cariño el título original de PlayStation no pueden perderse este leal homenaje. Eso, sin contar que el lavado gráfico es de orfebrería fina.

resaltar el carácter torpe del prota, los movimientos son un poco erráticos, lo que le da un estilo graciosete al asunto de la lucha. La cámara tiene ese sabor retro de los primeros títulos en 3D, lo que de vez en cuando te puede jugar malas pasadas. Algunos enemigos voladores aparecen casi de la nada, y es difícil predecir sus ataques con el punto de vista predeterminado de «MediEvil». Según vayamos avanzando en la historia, los niveles irán subiendo de tamaño y complejidad, permitiendo elegir varios caminos para cumplir tus objetivos y entretenerte, si quieres, descubriendo secretos ocultos. Para conseguir esto último tienes que cumplir algunos requisitos, como resolver puzzles o recopilar cierto número de armas, y se agradece la variedad que supone explorar los escenarios dado que la mayor parte del tiempo estarás partiéndote la espalda contra tus enemigos.

> Este nuevo «MediEvil» resulta fiel al material original, y la jugabilidad, protagonista y apartados técnicos tienen una personalidad indiscutible

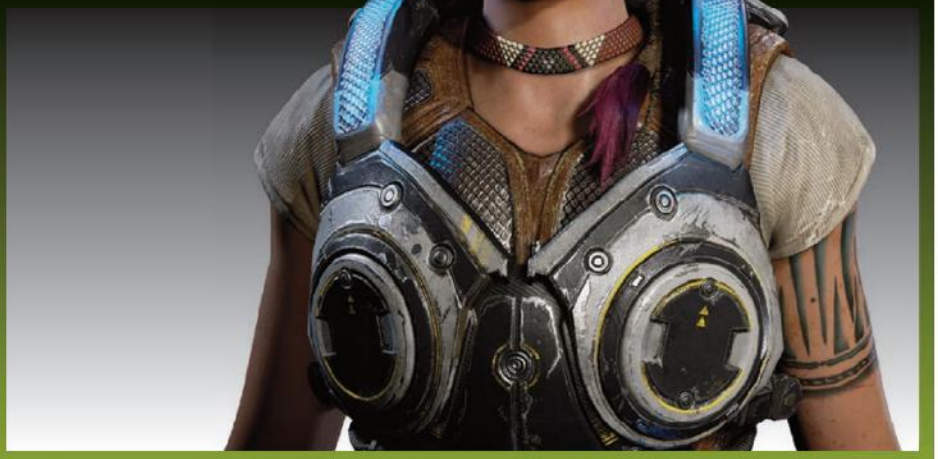
Es justo resaltar que la mayoría de defectos que acumula «MediEvil» son por otra parte virtudes para los seguidores más acérrimos de la serie: los desarrolladores han sido tan fieles al material original y a la mediocridad de su protagonista, que les ha quedado un juego algo patoso por naturaleza. Tiene su encanto y desde luego destaca como algo único, pero nos hubiera gustado un regreso algo más ambicioso.

Guía de juego

La mayor parte del juego te la vas a pasar luchando, así que familiarízate pronto con las mecánicas de combate. No son especialmente difíciles: a nivel básico tienes que soltar mandobles a diestro y siniestro con tu espada por defecto, aunque cada arma tiene un efecto diferente. Las más sencillas de usar son las de larga distancia, ya que apuntan de manera automática y rara vez fallan, pero eso le resta parte de encanto precisamente por la sensación robótica de atacar. Manteniendo el cuadrado desencadenará un ataque secundario con la mayoría de las armas, haciendo posible machacar a varios adversarios de manera simultánea. Controlar a Sir Daniel tiene su aquel: gracias a su habilidad de escape, moverse por los escenarios densos y complicados se hace más sencillo. La parte plataformera no es tan divertida, porque saltar no es el punto fuerte del prota. Por ejemplo, al principio tendremos que esquivar obstáculos mientras escalamos una montaña, tarea a priori fácil pero tortuosa en la piel de Sir Daniel.

Rincón del Ju

Retrato
KAIT DIAZ



- **EDAD:** Veintitantos aunque, como suele pasar, su biografía convulsa y su gesto de cabreo permanente le echen unos cuantos años más encima.
- **APARIENCIA:** Intimidatoria, aunque sus ojos verdes y su coqueto gorrito a juego con su medio flequillo ayudan a suavizarla. Lo cierto es que, de nariz para abajo, queda claro que estamos ante una guerrera de armas tomar, con un look beligerante y hasta robótico (línea Afrodita A, claro).
- **CURRÍCULUM:** Nacida en un pueblo Outsider de lo más deep, y huérfana de padre desde niña, Kait aprendió a sobrevivir a golpes (de la vida), aliándose con Delmont y JD para seguir los pasos de su madre Reyna, la líder de la Aldea de los Forasteros. Su misteriosa conexión con el Enjambre y los Locust le aporta enigma extra a su figura.
- **ARMAS:** Es una fiera en el combate gracias a su Lancer, su escopeta Gnasher, su pistolón y, sobre todo, su Cuchillo de los Forasteros, ideal para convertir en carpaccio a cualquier Drone que se le cruce. Su conocimiento de la naturaleza y su sagacidad la han catapultado al cogollo de las heroínas consoleras. Reina, más que reina.
- **FUTURO:** Aunque descolló en «Gears of War 4», ha sido en «Gears 5» donde su caché ha subido como la espuma, hasta el punto de dar capones en la coronilla al mismísimo Marcus Fénix. Así que no cabe duda que Microsoft tendrá jugosos planes para nuestra Diaz preferida (lo sentimos Cameron).

7 Razones...
Para comprar «NBA 2K20»

Acaba de arrancar la mejor liga de baloncesto del mundo, por lo que está más justificado si cabe el disfrute del último y espectacular capítulo de la saga de Virtual Concepts. Que vuele el balón y a por el anillo.

1. Mayor realismo físico. Los jugadores transmiten mejor la sensación de su peso y plantan mejor los pies al penetrar o arrancar desde estático. También el manejo de balón será más realista que nunca, con dribling personalizado. Todo un espectáculo gráfico.

2. Fluidez ofensiva. . Se han rediseñado las bandejas, los tiros a aro pasado con rectificado en el aire y los mates, más brutales que nunca. También las defensas se han reforzado, sobre todo el juego sin balón y el balance defensivo.

3. Al fin ellas. . Uno de los grandes atractivos de este año es la presencia de la WNBA, con sus doce equipos y sus 140 jugadoras para controlar en los modos Jugar Ahora y Temporada. Además, con su estilo de juego personal e intransferible.

4. Modos de lujo. Clásicos como Mi GM 2.0 o Mi Carrera se han reforzado notablemente. Sobre todo el segundo, con una historia dramática y emotiva para que sepas lo que hay que sudar para llegar a la cumbre.

5. Pintura vintage. . El filón retro sigue triunfando. Aquí se han añadido más equipos históricos (los Wizards de Arenas, los Gizzlies de Pau o los Suns de Nash), y se ha dedicado la Edición Especial a un clásico como Dwyane Wade.

6. Barrio multicultural. Otro de los cracks de la franquicia es Mi Barrio, que en esta edición ha ampliado sus límites convirtiéndose en todo un parque temático comunitario lleno de colorido, desafíos, canastas imposibles y mucho talento.

7. Sabor a baloncesto. Y en estado puro, gracias a detalles como su banda sonora memorable, su editor renovadísimo, sus modos online pulidos y, por supuesto, sus atinados comentarios en castellano del big three Daimiel-Quiroga-Serrano.

Te lo dice Galibo...

Liberad Hong Kong

La que tiene liada Blizzard a raíz de su reciente episodio de censura durante su torneo Grandmasters Asia-Pacífico de Hearthstone. Resulta que el ganador, durante la entrevista en directo, tuvo la audacia de manifestar su apoyo por los manifestantes en Hong Kong, que están siendo reprimidos de manera brutal por su autoritario gobierno. Al tratarse de un tema controvertido que puede levantar ampollas en Asia, Blizzard respondió con duras sanciones al jugador. Los comentaristas del evento fueron despedidos.

La comunidad de jugadores ha reaccionado de forma dividida, y si bien los hay que reivindican el derecho de la Dirección a tomar las medidas que estime oportunas para disuadir en el futuro manifestaciones similares sobre temas que nada tienen que ver con el ocio digital, una gran mayoría muestra su indignación por la severidad de las sanciones, que parecen motivadas por un deseo de aplacar al presumiblemente molesto gobierno chino, algo que Blizzard niega rotundamente.

La indignación popular, que está llevando al boicot, es doble porque Blizzard se había presentado como una empresa campeona de las minorías, a las que dota de voz y representación en sus juegos, bajo el lema de "todas las voces importan". Hasta que hablan de ciertos temas, por lo que parece.

• LANZAMIENTOS

Lanzamiento 20 de septiembre

JUST DANCE 2020

SWITCH / PS4 / XBOX ONE / WII

Lanzamiento 5 de noviembre

DEATH STRANDING

PS4

Lanzamiento 8 de noviembre

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

PS4 / XBOX ONE

Lanzamiento 15 de noviembre

POKÉMON ESPADA y POKÉMON ESCUDO

NINTENDO SWITCH

Lanzamiento 15 de noviembre

•IMPRESCINDIBLES

Promociones Black Friday en consolas

PLAY STATION 4

NINTENDO SWITCH

XBOX ONE

Consultar ofertas a partir del 27 de noviembre en tienda y *https://www.elcorteingles.es/videojuegos*

Nintendo Switch Lite

Ligera, compacta y fácil de transportar. Así es la nueva incorporación a la familia Nintendo, un dispositivo pensado en los jugadores que no paran quietos.

Desde el pasado 20 de septiembre la videoconsola Nintendo Switch Lite está en la palestra para satisfacción de quienes ya pueden aprovechar sus prestaciones, en cualquier momento y en cualquier lugar. La diferencia con Nintendo Switch, de la que resulta ser una versión reducida, es que es más ligera y compacta -con todos los controles integrados- y exclusivamente enfocada al modo portátil. De ahí que no cuenta con algunas funciones de su "hermana mayor", como la cámara infrarroja, la vibración HD y el sensor de movimiento, a cambio de una mayor libertad para llevarla en viaje o simplemente aterrizar con ella en el sofá de casa cuando apetezca jugar sin necesidad de encender el televisor.

Por el catálogo de Nintendo, que no sea. Todos los juegos compatibles con el modo portátil se pueden disfrutar de maravilla en la pantalla de 5,5 pulgadas del nuevo dispositivo, y a resolución 720p. No hay excusa para privarse de pasarlo bomba en solitario con «Super Mario Odyssey» y «Zelda: Link's Awakening». Y si se busca la opción multijugador de títulos compatibles, como «Mario Kart 8 Deluxe» y «Splatoon 2», la clave está en vincular Nintendo Switch Lite y Nintendo Switch en partidas local u online. ¡Hasta ocho consolas pueden conectarse!

Nintendo Switch Lite ha llegado para quedarse y ser una alternativa fantástica a la consola original. Pero nada de competir con ésta, por el contrario, abre el mercado a otros usuarios y con el incentivo de un precio reducido.

Colores

Amarillo, gris y turquesa son sus tonos. Y a partir del 8 de noviembre se presentan las ediciones Zacian y Zamazenta de Nintendo Switch Lite, con botones de color cian y magenta respectivamente, a su vez acompañadas de ilustraciones de los dos Pokémon legendarios de los juegos «Pokémon Espada» y «Pokémon Escudo». También estará disponible un set con una funda y un protector de pantalla de Nintendo Switch Lite.

Diseño

Se nota el espíritu portátil de Nintendo Switch Lite. De menores dimensiones que la consola estándar, la sensación al tacto es más porosa para agarrar con gran firmeza. También contribuye que sea más ligera. Por su parte, la cruz de control incorporada tiene un excelente comportamiento, bien acompañada por el resto de botones en disposición clásica.

Imagen

La continua portabilidad en el exterior requiere calidad de imagen. La nueva consola cumple este objetivo e incluso supera al dispositivo original, en parte por ser la pantalla de menor tamaño y concentrar en menos pulgadas el píxel. El resultado es una mayor intensidad del brillo y una reproducción de los colores algo superior.

Cualidades

Es ligera, al mismo tiempo compacta, elegante y muy manejable. Nintendo Switch Lite tiene integrado los controles para jugar donde y cuando quieras. Si bien no incorpora los Joy-Con, se pueden sincronizar a la consola de manera inalámbrica para juegos compatibles con el modo sobremesa.

Datos técnicos

- Tamaño: 91,1 mm x 208 mm x 13,9 mm
- Peso: Aproximadamente 275 g
- Pantalla: Táctil capacitiva / LCD 5,5 pulgadas / resolución de 1280x720.
- No puede conectarse al Televisor ni es compatible con la base de Nintendo Switch.

Home

Desde el menú HOME puedes iniciar juegos y seleccionar ajustes. Aquí, además de gestionar tu lista de amigos y cuentas de usuario, también puedes cambiar la configuración de la consola. Admás, tienes acceso a noticias, compra de juegos a través de Nintendo eShop y posibilidad de captura de pantalla y guardar vídeos para editarlos y compartirlos en redes sociales.

PS4 Pro

EXCLUSIVO DE PlayStation.4
MODO SUPERVIVENCIA DE OPERACIONES ESPECIALES EN PS4*

*CONTENIDO EXCLUSIVO POR TIEMPO LIMITADO HASTA EL 9/10/2020

CALL OF DUTY

MODERN WARFARE

CAMPAÑA | MULTIJUGADOR | OPERACIONES ESPECIALES

INCLUYE GRATIS

MAPAS Y CONTENIDO POST-LANZAMIENTO

18+ www.pegi.info

**La suscripción a PS Plus es una suscripción continua con una cuota recurrente que continúa hasta su cancelación. Se aplicarán los Términos de servicio de PSN en eu.playstation.com/legal.

© 2019 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY Y MODERN WARFARE son marcas registradas de Activision Publishing, Inc. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company. All rights reserved.

JUEGA ONLINE CON PLAYSTATION PLUS

NINTENDO SWITCH

¡BIENVENIDA A LA **FAMILIA!**

Nintendo Switch Lite

¿QUÉ **NINTENDO SWITCH** ES PARA TI?

Nintendo Switch

- 3 modos de juego: TV, Tabletop, Portátil
- Pantalla más grande
- Incluye dos Joy-Con
  ¡Permite multijugador con una sola consola y control de movimiento!

Nintendo Switch Lite

- Enfocada al juego portátil
- Compacta y ligera
- Mandos integrados

MUCHOS JUEGOS ENTRE LOS QUE ELEGIR

Para más información, visita **nintendo.es**

© 2019 Nintendo. • © 2019 Pokémon. © 1995 – 2019 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. • TM IOC/TOKYO2020/USOC 36USC220506. Copyright © 2019 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. SUPER MARIO characters © NINTENDO. SONIC THE HEDGEHOG characters ©SEGA. • © 2019 Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. • Fortnite © 2018 Epic Games, Inc. Epic, Epic Games, Unreal, Unreal Engine, and Fortnite are registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA (Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.) and elsewhere. The Epic Games logo, Fortnite (stylized), the Unreal Engine logo, and UE4 and its logo are trademarks of Epic Games, Inc. All rights reserved. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. • © 2018 Nintendo Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / MONOLITHSOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO., LTD. / ATLUS / Microsoft • © 2019 MARVEL • The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2017 CD PROJEKT S.A. ALL RIGHTS RESERVED • © 2017, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © SUGIYAMA KOBO SUGIYAMA KOBO ECHOES OF AN ELUSIVE AGE is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.• **The Pokémon Company**

18
www.pegi.info

(+) No disponible para la Venta física.

Nintendo